



Coalition québécoise
du jeu en ligne

Le jeu en ligne gagne en popularité

Le Québec doit l'encadrer correctement

Mémoire présenté par la Coalition québécoise du jeu en ligne
dans le cadre des consultations pré-budgétaires 2026-2027
du ministère des Finances du Québec

Février 2026



À propos

Coalition québécoise du jeu en ligne

La Coalition québécoise du jeu en ligne (CQJL) est une organisation sectorielle qui regroupe les plus importantes entreprises privées du secteur des jeux de hasard et d'argent en ligne. Ses membres offrent des jeux de casino en ligne et des sites Internet de pari sportif dans près d'une centaine de juridictions réglementées à travers le monde. Ils sont également présents en Ontario qui s'est doté d'un encadrement strict et d'un régulateur indépendant fort pour encadrer l'ensemble de l'offre de jeu en ligne, qu'elle soit publique ou privée.

Les entreprises membres de la CQJL, dont certaines sont inscrites en bourse, sont de grandes entreprises conscientes qu'elles ont un rôle à jouer pour offrir un environnement de jeu responsable. Toutes vérifient l'âge des utilisateurs, offrent une gamme d'outils de jeu responsable et des ressources en cas de difficulté. Auditées plusieurs fois par année, elles collaborent avec les gouvernements pour lutter contre le blanchiment d'argent (ex. : FINTRAC).

Raison d'être de la Coalition

Alors que les jeux de hasard et d'argent en ligne, marché dominé par les entreprises privées, gagnent chaque année en popularité, il nous apparaît primordial que son encadrement au Québec fasse l'objet d'une importante réflexion, comme ce fut fait par le passé pour certains produits dont la consommation excessive pouvait poser des enjeux de santé publique. La Coalition québécoise du jeu en ligne souhaite que le Québec se dote d'un cadre réglementaire clair pour l'offre publique et privée de jeu en ligne, afin que ses membres puissent se conformer aux exigences québécoises comme elles le font ailleurs dans le monde et ainsi contribuer à la mise en place d'un environnement responsable et sécuritaire pour la vaste majorité des joueurs en ligne.

Flutter

Entain

Apricot
INVESTMENTS

DRAFT
KINGS

GAMES  GLOBAL

betway

RUSH STREET



Coalition québécoise
du jeu en ligne



Table des matières

Sommaire	3
Introduction	6
Encadrer l'offre privée de jeu en ligne, une recommandation des experts de la santé publique québécoise	8
Tirer des leçons du modèle ontarien	10
Payant ou pas d'encadrer le jeu en ligne?	12
Recommandations	13
Conclusion	15
Annexe A	16
États financiers d'iGaming Ontario	
Annexe B	17
Calculs des revenus potentiels du jeu en ligne pour le Québec	



**Coalition québécoise
du jeu en ligne**



Sommaire

La popularité grandissante du jeu en ligne pose à la fois des enjeux financiers, économiques et sociaux pour le Québec. L'encadrement actuel par Loto-Québec n'a aucune emprise sur l'offre privée de jeu en ligne et les revenus générés par cette activité échappent au gouvernement qui laisse ainsi filer 300 millions \$ en taxes, chaque année.

Cela fait maintenant 15 ans que Loto-Québec développe son offre de jeu en ligne. Force est de constater qu'il est difficile, sur Internet, de concurrencer une offre privée mondialisée qui ne connaît aucune frontière. Alors que la population et l'économie du Québec ont connu une croissance importante depuis 20 ans, Loto-Québec continue d'offrir le même dividende au gouvernement.

Sachant que les Québécois jouent toujours autant, on doit donc conclure qu'ils se tournent massivement vers des plateformes privées pour se divertir.

Un changement d'approche s'impose donc pour répondre adéquatement aux nouveaux défis qui se posent. À partir des recommandations des experts de la santé publique et de l'expérience de l'Ontario et de l'Alberta, la CQJL croit fermement que le Québec a tout ce qu'il faut pour amorcer un virage de façon ordonnée et responsable.

Recommandation 1

Confier à un organisme de réglementation indépendant la responsabilité d'encadrer et de surveiller, sur la base de balises strictes décidées par le gouvernement du Québec, tous les opérateurs de jeu en ligne, qu'ils soient privés ou public (Loto-Québec).

Ce régulateur aurait pour mandat d'assurer un environnement de jeu responsable en veillant au respect, par tous les opérateurs, des règles dont se sera doté le Québec en matière de promotion, de limites de jeu, de prévention, etc.

Recommandation 2

Ouvrir un espace d'échange entre le gouvernement et les parties prenantes pour soutenir l'élaboration de normes québécoises qui vont encadrer l'offre privée et publique de jeu en ligne au Québec.

Une consultation des parties prenantes de l'industrie du jeu en ligne, des communautés autochtones, des groupes de recherche, des municipalités, des organismes communautaires, des experts de la santé publique permettrait d'identifier des points d'ancrage pour guider l'élaboration des normes du Québec en matière d'encadrement du jeu en ligne.



Recommandation 3

Sous l'égide d'une instance gouvernementale, instaurer un système de licences d'exploitation assorti d'une entente de partage des revenus entre les opérateurs privés de jeu en ligne et le gouvernement du Québec.

L'obtention de cette licence, de même que son maintien, serait conditionnelle à une vérification des pratiques de l'entreprise, à son engagement à respecter les normes québécoises en matière de jeu en ligne et à une entente de partage des revenus avec le gouvernement du Québec.

Recommandation 4

Affecter une portion des revenus additionnels générés par l'encadrement de l'offre privée de jeu en ligne pour bonifier le financement d'activités visant la prévention, l'aide et la recherche.

Les revenus additionnels pourraient aussi servir à couvrir les frais attribuables à la gestion des ententes avec les entreprises privées, ou encore être versés, en tout ou en partie, à des organismes de charité, aux municipalités ou aux communautés autochtones. Au bout du compte, il reviendra au gouvernement du Québec de décider du meilleur usage de ces revenus.

Faits saillants – Santé publique

La proposition de la Coalition québécoise du jeu en ligne permettrait de mieux protéger les joueurs par la mise en place de balises claires et uniformes pour toutes les plateformes de jeu en ligne. Le Québec disposerait alors d'un meilleur levier pour bloquer l'accès aux personnes de moins de 18 ans, établir des limites à la promotion du jeu en ligne, définir des outils de jeu responsable, mettre sur pied un programme d'autoexclusion centralisé, encadrer l'utilisation des données personnelles et assurer l'équité des jeux.

- Un organisme de réglementation indépendant permettrait d'exiger de tous les opérateurs, y compris Loto-Québec, les plus hauts standards en matière de jeu responsable et de prévention. Le modèle actuel où Loto-Québec agit à la fois comme opérateur et comme son propre régulateur soulève de vives critiques de la part de la communauté de la santé publique, qui recommande sans ambiguïté de mettre fin à ce double mandat incompatible.
- En encadrant l'offre privée de jeu en ligne, le gouvernement du Québec capterait de nouveaux revenus de taxation et serait en position d'augmenter le financement des organismes qui soutiennent les personnes aux prises avec des problèmes de jeu et de bonifier les programmes visant la prévention, particulièrement auprès des jeunes.



Faits saillants – Revenus pour le Québec

La proposition de la CQJL permet aussi au gouvernement du Québec de toucher des revenus importants et récurrents qui lui échappent à l'heure actuelle.

- Selon une projection fondée sur l'expérience de l'Ontario, les activités de jeu en ligne au Québec pourraient, toutes proportions gardées, générer des revenus additionnels de plus de 300 millions \$ par année pour le gouvernement.
- Ces revenus s'ajouteraient au bénéfice déjà versé par Loto-Québec. Contrairement à une croyance répandue selon laquelle l'offre privée vient simplement cannibaliser l'offre publique, la Société des loteries et des jeux de l'Ontario (OLG, l'équivalent ontarien de Loto-Québec) a connu globalement une croissance de ses revenus à la suite de l'ouverture du marché ontarien à l'offre privée de jeu en ligne.
- Les revenus de taxation tirés de l'encadrement des entreprises privées de jeu en ligne pourraient couvrir les frais de fonctionnement liés à la gestion des ententes contractuelles avec les opérateurs privés. À titre indicatif, ces frais sont en deçà de 15 millions \$ pour iGaming Ontario, responsable de ce mandat en Ontario.

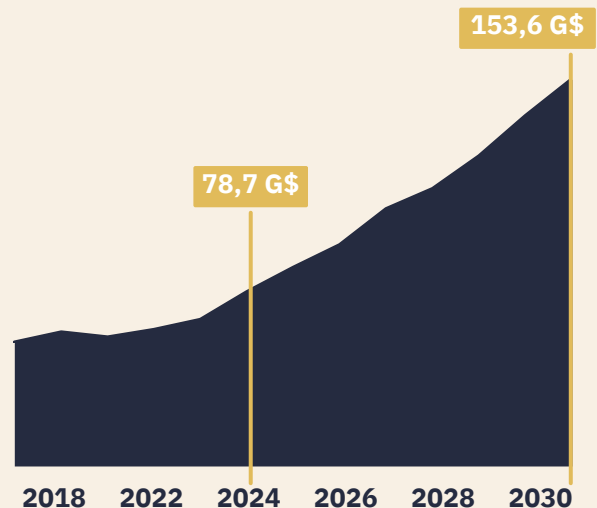
Introduction

En 2026, l'offre de jeu de hasard et d'argent ne se limite plus aux salons de jeux de Loto-Québec, aux salles de bingo ou aux appareils de loteries vidéo (ALV) dans les bars. C'est dorénavant le jeu en ligne (pari sportif, casinos virtuels ou poker sur Internet) qui a le vent dans les voiles, surtout chez les jeunes. Encadrer le jeu en ligne pose un défi immense pour les gouvernements à travers le monde qui doivent repenser leurs lois et leurs règlements pour demeurer pertinents dans cette nouvelle réalité dématérialisée et sans frontières.

La croissance fulgurante du jeu en ligne, son évolution rapide et la facilité avec laquelle on peut y avoir accès ont transformé les habitudes de jeu de l'ensemble de la société, particulièrement depuis la pandémie, un phénomène largement documenté comme nous le verrons plus loin.

Graphique 1

Une tendance qui est là pour rester
Taille du marché mondial du jeu en ligne
(milliards \$ US)



Source : Grand View Research, Online Gambling Market 2025-2030.



Le marché mondial du jeu en ligne pourrait doubler et atteindre 153,6 G\$ US d'ici 2030, selon les projections des analystes.

Québec : hausse du jeu en ligne et perte de revenus pour l'État

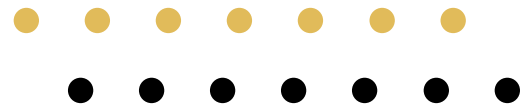
Alors qu'en 2012, on estimait à 1,5 % la proportion d'adultes québécois qui jouaient à des jeux de hasard et d'argent en ligne, des experts de la santé publique constatent que cette proportion atteint 5,2 % en 2018¹. Trois ans plus tard, après la pandémie, l'attrait des jeux de hasard en ligne avait presque triplé².

Sujet de grandes préoccupations, la hausse est également observée chez les jeunes de moins de 18 ans. Entre 2013 et 2019, la proportion des jeunes du secondaire ayant participé à des jeux de hasard et d'argent en ligne au cours des 12 mois précédents a augmenté, passant de 6 % à 8 %. Un article de TVA Nouvelles rapportait en avril 2025 que des étudiants âgés de 12 à 14 ans préféraient jouer en ligne plutôt qu'utiliser leur argent pour dîner. Or, à l'heure actuelle, le Québec est bien mal outillé pour endiguer ce phénomène.

[1] Les jeux d'hasard et d'argent au Québec et en régions, Direction de la santé publique de Montréal, novembre 2018, p.6

[2] Les habitudes de jeu au Québec ont radicalement changé durant la pandémie, indique une nouvelle étude, Université Concordia, octobre 2025

[3] Participation à des jeux de hasard et d'argent chez les jeunes du secondaire, Institut national de santé publique du Québec, mai 2024



Pour des raisons de santé publique, le gouvernement du Québec limite le nombre de salons de jeux de Loto-Québec et surveille la répartition géographique des ALV. Pour les mêmes raisons de santé publique, il est inusité que le gouvernement du Québec accorde si peu d'attention à l'offre numérique de jeu, disponible dans toutes les chaumières disposant d'un ordinateur et sur tous les téléphones des jeunes et moins jeunes.

En ne cherchant qu'à légiférer ce qui est physiquement observable, les salles de bingo, les machines à sous ou les salons de jeux par exemple, le gouvernement du Québec manque la cible qui est littéralement partout : le jeu en ligne.

En maintenant un monopole d'État comme Loto-Québec qui n'est plus adapté à la réalité d'Internet, le Québec met à risque des gens vulnérables et se prive d'argent neuf qui pourrait être réinvesti dans diverses initiatives qui bénéficieraient aux villes, aux communautés ou à des organismes.

Le présent mémoire vise à démontrer que les avantages pour le Québec à reconnaître l'existence d'une offre privée et à mettre en place un cadre strict pour l'encadrer surpassent les risques appréhendés, qu'ils soient sociaux, économiques ou financiers.



Encadrer l'offre privée de jeu en ligne

Une recommandation des experts de la santé publique québécoise

Comme on l'a établi en introduction, la pratique du jeu en ligne est en forte croissance. Et ce sont les entreprises privées qui mènent le bal. Au Québec, 73 % des joueurs choisissent des plateformes privées, et donc non réglementées, pour jouer au casino en ligne et pour faire des paris sportifs⁴. Après 15 ans de promotion de son offre de jeu en ligne (Mise-o-jeu et Espace jeux), Loto-Québec affirme pour sa part détenir 50 % du marché du jeu en ligne – y compris la vente de billets de loterie – sans toutefois appuyer cette affirmation sur des données tangibles.

Ce qui est certain, c'est que plus de la moitié des joueurs québécois misent de l'argent sur les quelque 2 000 plateformes privées de jeu en ligne, accessibles par Internet, et tout ceci ne fait l'objet d'aucune surveillance ou exigence de la part du gouvernement du Québec.

Le jeu en ligne n'a rien d'une mode passagère. Reconnaisant une tendance lourde qui ne disparaîtra pas comme par enchantement, les experts en dépendance et les spécialistes de la santé publique se sont interrogés sur la meilleure façon de protéger les joueurs.

Voici un aperçu de leurs recommandations.

Groupe de travail sur le jeu en ligne (2014)

Le gouvernement du Québec a mis sur pied le Groupe de travail sur le jeu en ligne composé de chercheurs universitaires, d'experts en dépendance, de représentants de la santé publique et de la sécurité publique. Son mandat était de faire un portrait complet du phénomène du jeu en ligne et d'examiner les conséquences de la mise en activité, par Loto-Québec, du site Espace jeux.

La CQJL est globalement accord avec les cinq recommandations finales du Groupe de travail sur le jeu en ligne⁵. Elles ont d'ailleurs largement inspiré l'Ontario à encadrer l'offre privée sur son territoire et devraient également guider l'action du gouvernement du Québec.

En résumé, ces cinq recommandations sont :

1. Limiter le mandat de la responsabilité sociale de Loto-Québec à la gestion de l'offre de jeux de hasard et d'argent et créer une fondation indépendante dont la mission serait axée sur la prévention;
2. Adapter l'offre de traitement et de soutien pour les personnes présentant un trouble lié au jeu afin de tenir compte des autres besoins en santé mentale de ces personnes;
3. Mandater un organisme indépendant de réglementation ou élargir le mandat de la RACJ, afin de surveiller les activités de jeu en ligne au Québec, dont la publicité, l'offre responsable et l'intégrité des jeux pour l'ensemble des opérateurs, y compris Loto-Québec;

[4] Le paysage des jeux de hasard et d'argent au Québec, Sondage Mainstreet Research, octobre 2023

[5] Le jeu en ligne. Quand la réalité du virtuelle nous rattrape, Groupe de travail sur le jeu en ligne, 2014, p. 57-58

- 
4. Confier à un organisme indépendant la mise en place et l'administration d'un système autofinancé d'émission de licences à des opérateurs privés de jeu en ligne et mettre en œuvre les mesures subsidiaires nécessaires pour en assurer l'efficacité et la pérennité; et
 5. Poursuivre le système de surveillance élaboré par le Groupe de travail par l'entremise d'un comité d'experts.

Chaire de recherche sur l'étude du jeu à l'Université Concordia

Sylvia Kairouz, membre du Groupe de travail sur le jeu en ligne et titulaire de la Chaire de recherche sur l'étude du jeu à l'Université Concordia, répétait en 2023 qu'un organisme indépendant de réglementation, qui aurait également autorité sur Loto-Québec, serait la meilleure avenue pour inciter les opérateurs privés à se conformer à la réglementation locale afin d'obtenir une licence d'exploitation.⁶

P^{re} Kairouz avance également que les opérateurs privés ont la volonté et les moyens de respecter les conditions qui leur sont imposées, notamment en matière de protection des joueurs. En ce qui concerne les entreprises sérieuses comme les membres de la CQJL, nous confirmons qu'elle a raison.

Institut national de santé publique du Québec

Elisabeth Papineau, chercheure à l'Institut national de santé publique du Québec, rappelle que les chercheurs recommandent la création d'un comité indépendant depuis plus de 10 ans (à la suite des constats du Groupe de travail sur le jeu en ligne en 2014) afin de comprendre et de mieux encadrer les joueurs à risque, mais que rien ne s'est encore concrétisé. Elle déplore, de même que plusieurs de ses collègues, que rien ne soit fait.⁷

Direction régionale de la santé publique de Montréal

Au cours des dernières années, la Direction de la santé publique (DSP) de Montréal, sous le leadership de la D^{re} Mylène Drouin et de son collègue Jean-François Biron, a porté une attention particulière aux habitudes des Montréalais par rapport aux jeux de hasard et d'argent en ligne. Dans un rapport de 2023, on note une hausse du jeu en ligne comparable à celle observée à l'échelle du Québec (trois fois plus de joueurs).

Devant ce constat, la DSP de Montréal estime que « la mise en place d'un encadrement réglementaire touchant les incitatifs, la publicité et la promotion des jeux de hasard et d'argent en ligne apparaît comme une piste prometteuse à privilégier ».⁸

La DSP de Montréal mène actuellement une autre enquête ciblant cette fois l'attrait du jeu en ligne chez les adolescents. Celle-ci devrait être rendue publique vers la fin de 2026.



En matière d'encadrement du jeu en ligne, les recommandations des chercheurs et des experts de santé publique, qui recourent les propositions de la CQJL, convergent depuis plus de 10 ans. Ainsi, invoquer des considérations de santé publique pour maintenir le monopole de Loto-Québec sur le jeu en ligne ne tient tout simplement pas la route.

[6] **Jeu en ligne | Le nombre d'adeptes a triplé**, entrevue avec Sylvia Kairouz dans La Presse, mars 2023

[7] **Autoexclusion en hausse chez Loto-Québec**, Le Devoir, octobre 2023

[8] **La nouvelle normalité des jeux de hasard et d'argent en ligne à Montréal. Participation et problèmes associés pendant la pandémie de COVID-19**
Direction de la santé publique de Montréal, mars 2023



Tirer des leçons du modèle ontarien

En 2022, l'Ontario a ouvert la voie à la réglementation du marché du jeu en ligne au Canada en s'inspirant notamment des recommandations du rapport du Groupe de travail sur le jeu en ligne, commandé par le gouvernement du Québec en 2014. Comme le dit l'adage, nul n'est prophète en son pays. À sa suite, l'Alberta a adopté en 2025 un projet de loi pour encadrer l'offre privée et celle-ci devrait débiter en 2026. Une réflexion similaire progresse dans plusieurs autres provinces.

Les trois années d'expérience en Ontario permettent néanmoins de tirer certains constats.

Fonctionnement général du modèle ontarien

Une entreprise de jeu en ligne privée qui souhaite opérer en Ontario doit subir un examen rigoureux, se soumettre à un audit de ses finances et s'engager à respecter les normes établies par l'Ontario en matière de jeu responsable et de responsabilité sociale. Si le processus est réussi, l'entreprise se voit accorder une licence pour opérer des plateformes de jeu en ligne dans la province. La loi prévoit que l'entreprise est tenue de verser 20 % de ses revenus bruts de jeu (ou GGR) au gouvernement de l'Ontario.

Un régulateur indépendant, la Commission des alcools et des jeux de l'Ontario, s'assure du respect, par tous les opérateurs, y compris la société d'État, des normes et des règlements établis par le gouvernement de l'Ontario. Dans le cas d'un manquement, des pénalités dissuasives sont imposées, pouvant aller jusqu'à la révocation de la licence.

La société d'État iGaming Ontario (iGO) est responsable de tous les opérateurs. Elle a le mandat de gérer et d'opérationnaliser les ententes commerciales conclues avec les entreprises privées de jeu en ligne. iGO supervise 48 opérateurs privés proposant 82 sites de jeux aux joueurs ontariens.

Effet sur les finances publiques

Les Ontariens, comme les Québécois d'ailleurs, fréquentaient des sites de jeu en ligne privés bien avant que ceux-ci ne soient reconnus par la province. L'encadrement de l'offre privée de jeu en ligne proposé par l'Ontario a permis de rapatrier massivement les activités de jeu en ligne vers un marché réglementé composé d'opérateurs vérifiés.

En 2025, 83,7 % des joueurs de l'Ontario fréquentent désormais des sites réglementés par la province. Les joueurs sont mieux protégés et le gouvernement génère des revenus de taxation additionnels qui lui échappaient autrefois. Quel serait l'impact financier au Québec, sachant que Loto-Québec capte au mieux 50 % du marché?

[9] [Ontario iGaming Market Channelization](#), Enquête d'Ipsos, avril 2025

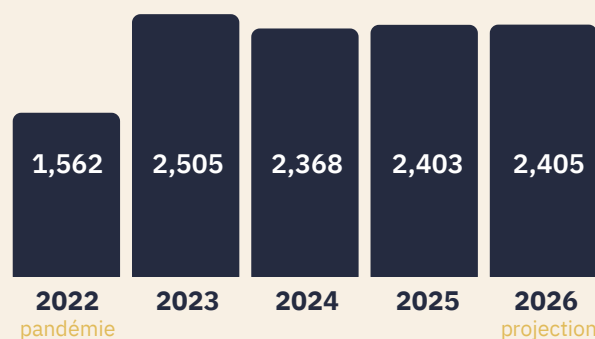
Résultats financiers de l'Ontario Lottery and Gaming Corporation

Il est important de préciser que les revenus additionnels engrangés en Ontario proviennent bel et bien du marché privé qui n'était pas réglementé avant, plutôt que d'une cannibalisation de l'offre publique existante de l'Ontario Lottery and Gaming Corporation (OLG). En effet, la performance financière globale de l'OLG s'est maintenue et la société d'État détient toujours la plus grosse part de marché du jeu en ligne.

En somme, les craintes d'une baisse des revenus de la société d'État au profit des concurrents privés ne se sont pas avérées, trois ans après l'ouverture du marché ontarien.

Graphique 2 L'OLG a maintenu sa performance financière malgré la concurrence

Bénéfice net versé au gouvernement de l'Ontario (milliards \$)



Source : Plan d'affaires de l'Ontario Lottery and Gaming, février 2025, p. 9.

Le Québec n'est pas l'Ontario

La façon dont l'Ontario a modernisé son approche par rapport au jeu en ligne fournit un exemple fort instructif pour le Québec. La CQJL estime qu'il est avantageux de s'inspirer de la mécanique du modèle de l'Ontario, notamment parce qu'il a passé le test des tribunaux et démontré sa capacité à canaliser le jeu en ligne vers un environnement réglementé, en plus de permettre de capter des revenus de taxation qui échappaient auparavant au gouvernement.

À l'intérieur d'un tel cadre, le Québec déciderait lui-même de ses propres règles et standards (publicité, outils de jeu responsable, reddition de compte, etc.) qui pourraient être différents de ceux de l'Ontario.

Aussi, à la différence de l'Ontario, le Québec ne dispose pas d'un régulateur indépendant en matière de jeux de hasard et d'argent, ce qui mine grandement la crédibilité de son encadrement. Des choix seront à faire pour corriger cette situation. Voudra-t-on créer un nouvel organisme ou développer l'expertise de la RACJ pour lui confier un mandat fort en matière d'encadrement du jeu en ligne? Dans tous les cas, il convient mettre fin à l'actuelle double mission de Loto-Québec à titre de régulateur et d'exploitant de jeu en ligne.

Également, le Québec pourrait choisir de se distinguer de l'Ontario en confiant un rôle différent à Loto-Québec. Le Québec pourrait décider de sortir de l'exploitation et placer Loto-Québec au-dessus de la mêlée en lui confiant toute la gestion du marché du jeu en ligne et des ententes de partage de revenus avec les opérateurs privés, soit l'équivalent de iGaming Ontario.

COMBAT DE CHIFFRES

Payant ou pas d'encadrer le jeu en ligne?

Le président de Loto-Québec prétend que l'encadrement du jeu en ligne rapporte peu au gouvernement de l'Ontario, soit 260 millions \$ sur des revenus de 2,4 milliards \$ pour les entreprises privées en 2024, selon des propos rapportés dans Le Soleil¹⁰. Il s'agit malheureusement d'une lecture inexacte.

La loi ontarienne est en effet très claire : les entreprises privées doivent livrer 20 % de leurs revenus bruts de jeu à iGaming Ontario (iGO, une société d'État) et donc au gouvernement.

Extrait des états financiers de iGO, au 31 mars 2025¹¹

	Note	2025	2024
Revenus de jeu	10, 16	2,901,546 \$	2,199,891 \$
Paielements des opérateurs		(2,327,447)	(1,761,918)
Revenu net de jeu		574,099	437,973
Autres revenus		9,604	7,206

Ensuite, la façon dont l'Ontario comptabilise ces revenus et sa décision de partager ceux-ci avec les municipalités et les communautés autochtones ne viennent en rien réduire l'apport du jeu en ligne aux coffres de l'État. Ainsi, c'est bien 438 millions \$ qui ont été versés à l'Ontario par les entreprises privées de jeu en ligne en 2024. Pour 2025, l'Ontario a touché 574 millions \$ grâce à la mise en place d'un meilleur encadrement de l'offre privée de jeu en ligne sur son territoire.

Ainsi, comme démontré à l'annexe B, si on s'inspirait de l'approche ontarienne pour encadrer le jeu en ligne, c'est, toutes proportions gardées, plus de 300 millions \$ que le gouvernement du Québec toucherait chaque année en plus des revenus générés par Loto-Québec. Contrairement aux prétentions du président de Loto-Québec, nous estimons qu'il s'agit là d'une somme importante qui pourrait faire la différence dans la vie de bien des gens, particulièrement dans le contexte actuel, marqué par des déficits records.

[10] Loto-Québec veut offrir des gains plus gros, Le Soleil, mai 2025

[11] De plus amples renseignements sur la façon dont l'Ontario comptabilise les revenus tirés du jeu en ligne sont disponibles à l'annexe A.



Recommandations

La Coalition québécoise du jeu en ligne souhaite réitérer son engagement à travailler activement avec le gouvernement du Québec et les parties prenantes à l'élaboration d'un encadrement réglementaire du jeu en ligne. Elle s'engage à répondre aux enjeux concernant la sécurité des consommateurs, le blanchiment d'argent, le jeu responsable et la publicité, tout en versant à l'État québécois une portion des revenus générés sur son territoire.

La création d'un cadre réglementaire du jeu en ligne au Québec, inspiré de la mécanique en place en Ontario, donnerait au gouvernement le pouvoir de définir lui-même ce qu'il juge approprié.

La Coalition québécoise du jeu en ligne fait donc les recommandations suivantes au gouvernement du Québec :

Recommandation 1

Confier à un organisme de réglementation indépendant la responsabilité d'encadrer et de surveiller, sur la base de balises strictes décidées par le gouvernement du Québec, tous les opérateurs de jeu en ligne, qu'ils soient privés ou public (Loto-Québec).

Un organisme indépendant de réglementation est la norme dans la plupart des juridictions au Canada et dans le monde. Au Québec, de manière surprenante, c'est Loto-Québec qui est à la fois responsable de faire la promotion du jeu et d'assurer le jeu responsable, une double mission par ailleurs vivement critiquée par les experts universitaires et les représentants de la santé publique du Québec.

La CQJL croit qu'offrir un environnement de jeu sécuritaire à tous les joueurs québécois, qu'ils choisissent de jouer sur les plateformes offertes par les opérateurs privés ou celles de Loto-Québec, passe par la création d'un organisme indépendant de réglementation qui procéderait à l'établissement de contrôles standardisés sur le jeu responsable et qui assurerait la sécurité et l'intégrité de l'ensemble de l'offre de jeu au Québec. Comme vu précédemment, les experts de la Santé publique sont également favorables à la création d'un tel organisme.

L'organisme indépendant de régulation veillerait à :

- Encadrer de façon ciblée la publicité sur le jeu en ligne au Québec;
- Définir des exigences précises et uniformes pour vérifier l'âge des joueurs et bloquer efficacement l'accès aux mineurs;
- Définir des mesures standardisées pour mieux rejoindre les joueurs en difficulté; et
- Suivre l'évolution des habitudes de jeux des Québécois et fournir des avis au gouvernement sur le sujet.



Recommandation 2

Ouvrir un espace d'échange entre le gouvernement et les parties prenantes pour soutenir l'élaboration de normes québécoises qui vont encadrer l'offre privée et publique de jeu en ligne au Québec.

Une consultation des parties prenantes de l'industrie du jeu en ligne, des communautés autochtones, des groupes de recherche, des municipalités, des organismes communautaires, des experts de la santé publique permettrait d'identifier des points d'ancrage pour guider l'élaboration des normes du Québec en matière d'encadrement du jeu en ligne.

Recommandation 3

Sous l'égide d'une instance gouvernementale, instaurer un système de licences d'exploitation assorti d'une entente de partage des revenus entre les opérateurs privés de jeu en ligne et le gouvernement du Québec.

L'obtention de cette licence, de même que son maintien, serait conditionnelle à une vérification des pratiques de l'entreprise, à son engagement à respecter les normes québécoises en matière de jeu en ligne et à une entente de partage des revenus avec le gouvernement du Québec.

Comme les opérateurs privés signeraient une entente formelle avec une instance gouvernementale (distincte du régulateur), le Québec demeurerait en contrôle de l'offre de jeu en ligne sur son territoire.

L'instance gouvernementale responsable de l'offre de jeu veillerait à :

- Développer et organiser le marché dans lequel évoluent les opérateurs privés de manière à ramener la vaste majorité des activités de jeu en ligne à l'intérieur du cadre réglementaire décidé par le Québec;
- Analyser les demandes de licences en menant les enquêtes et les audits pertinents auprès des opérateurs privés souhaitant entrer dans le marché québécois;
- Émettre des licences d'exploitation aux entreprises privées pour s'assurer que ces dernières se conforment aux exigences strictes du Québec;
- Promouvoir le jeu responsable;
- Mettre en place et administrer un programme centralisé d'autoexclusion; et
- Établir des initiatives en matière de lutte au blanchiment d'argent, ou y collaborer.



Recommandation 4

Affecter une portion des revenus additionnels générés par l'encadrement de l'offre privée de jeu en ligne pour bonifier le financement d'activités visant la prévention, l'aide et la recherche.

Les revenus additionnels pourraient aussi servir à couvrir les frais attribuables à la gestion des ententes avec les entreprises privées ou encore être versés, en tout ou en partie, à des organismes de charité, aux municipalités ou aux communautés autochtones. Au bout du compte, il reviendra au gouvernement du Québec de décider du meilleur usage de ces revenus, compte tenu de sa réalité propre.

Conclusion

La Coalition québécoise du jeu en ligne croit que la meilleure approche est celle qui protège tous les joueurs de façon uniforme. Un marché bien encadré ferait en sorte que ces derniers auraient tous accès au même environnement de jeu sécuritaire et responsable, qu'ils choisissent de jouer avec la société d'État ou avec les opérateurs privés.

De plus, réglementer le marché des opérateurs privés de jeux en ligne, qui possèdent la majorité du marché québécois, permettrait au gouvernement du Québec de toucher des revenus supplémentaires potentiels estimés à plus de 300 millions \$ chaque année.

Annexe A

États financiers de iGaming Ontario pour l'année financière se terminant le 31 mars 2025
Document officiel en anglais, en millions \$

	Note	2025	2024
Revenus de jeu	10, 16	2 901 546 \$	2 199 891 \$
Paielements des opérateurs		(2 327 447)	(1 761 918)
Revenu net de jeu		574 099	437 973
Autres revenus		9 604	7 206
Dépenses			
Dépenses des parties prenantes	17	345 416	254 402
Salaires et avantages	11,12	13 711	11 440
Dépenses générales de fonctionnement, d'administration et autres	9(b), 11	2 705	2 037
Technologies de l'information et services d'infrastructure	11	2 234	764
Marketing et promotion	11	501	509
Amortissement	7, 9(a)	280	84
		364 847	269 236
Résultat net et résultat global		218 856 \$	175 943 \$

Revenus de jeux : iGO perçoit 100 % des revenus bruts de jeu générés par les opérateurs privés.

Paielement des opérateurs : Environ 80 % des revenus sont réclamés par les opérateurs privés par l'entremise d'ententes de services avec iGO. Cette structure choisie par l'Ontario prévoit que les opérateurs facturent les taxes provinciales et fédérales à iGO (combinées, 13 %). Il est à noter que le Québec utilise une autre façon de faire pour gérer ses ententes touchant les appareils de loterie vidéo.

Revenu net de jeu : C'est le montant qui revient au gouvernement de l'Ontario.

Salaires et avantages : Ce sont les coûts d'exploitation d'iGO (13,7 millions \$)

Dépenses des parties prenantes : C'est ici que iGO inscrit les montants payés en taxes (2,327 G\$ x 13 % = 303 M\$ en 2025) et les redevances aux communautés autochtones prévues aux ententes.

Dépenses des parties prenantes

Les dépenses des parties prenantes comprennent :

	Note	2025	2024
Dépenses TPS/TVH	14	303 967 \$	230 381 \$
Part des revenus des jeux d'argent revenant à l'OFNLP	15	41 4449	24 021
Dépenses des parties prenantes		345 416 \$	254 402 \$

Annexe B

Estimation des revenus annuels potentiels du Québec basée sur les données officielles de l'Ontario

Mesure	Calculs	Résultat
ONTARIO		
Revenu total du jeu en ligne (année financière 2024-2025)	Donnée officielle de iGaming Ontario	2 900 M\$
ONTARIO		
Revenu de iGaming Ontario (année financière 2024-2025)	Appliquer un taux de partage de revenus de 20 %	574 M\$
QUÉBEC		
Revenus potentiels tirés de l'encadrement du jeu en ligne	Ajuster en proportion de la population de 18 ans et plus du Québec, comparativement à celle de 19 ans et plus de l'Ontario	309 M\$

Remarque : Les chiffres du tableau ont été arrondis.

1. [iGaming Ontario's FY 2024-25 Q2 Market Performance Report](#), iGaming Ontario
2. Le taux de partage de revenus en Ontario oscille entre 18 % et 20 %, en fonction des efforts de promotion des opérateurs.
3. [Population de personnes âgées de 18 ou plus au Québec](#) (~7,078 000) et de personnes âgées de 19 ou plus en Ontario (~12,606 000), Statistiques Canada



Coalition québécoise
du jeu en ligne